

# BINOMIO

## INGREDIENTE PRINCIPAL

### Evolución

El ingrediente principal está representado en lo que yo veo que es la evolución de los juegos de rol, que es que se jueguen con la mínima cantidad de personas, en este caso dos. No existe la figura del Narrador o Director del juego, ambos jugadores lo son en algún momento.

## INGREDIENTES SECUNDARIOS

### Evolución social

Un personaje: Ambos jugadores forman parte del mismo personaje

### Evolución de Contenido

Sin números: Se usa una baraja de cartas para la resolución de las acciones y el desarrollo de la trama.

Paradójicamente: Ambos personajes ocupan el mismo Espacio-Tiempo.

### Evolución de Formato

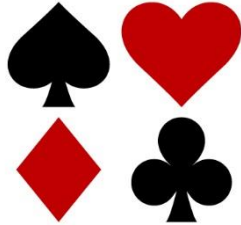
Trabajo en equipo: A falta de un Director del juego como tal son los jugadores los que aplican las reglas del juego, cada uno en una parcela específica.

**Juego creado por**  
**JUAN MANUEL ORTIZ**

## QUE SE NECESITA PARA JUGAR

2 personas (Si, este es un juego para dos personas)

1 baraja francesa. Se usaran los colores de la misma como motor de la historia.



1 hora de tiempo más o menos

Algo para picar



## ¿QUE ES UN BINOMIO?

BINOMIO es el nombre que se le da al conjunto de dos personas que mantienen una estrecha relación profesional, en este caso en el mismo Espacio-tiempo.

El detonante de este BINOMIO puede ser un mago, una maldición, un doctor loco e incluso un loco experimento salido de la mente de un escritor venido a menos. El caso es que dos personas son fusionadas en un solo ser, las dos ocupan el mismo espacio tiempo, no son dos mentes ocupando un cuerpo, son dos cuerpos unidos en uno y manejado por dos mentes, durante un tiempo toma el control una de ellas y deja silenciada a la otra y después sucede lo contrario.

## **DETERMINAR EL MUNDO DE JUEGO**

Al comienzo de la historia lo primero que hay que determinar es el marco en el que se desarrollara la historia y el tipo de historia que se quiere contar. Para ello se puede llegar a un acuerdo entre ambos jugadores o cada uno de ellos anota en un papel un tipo de género literario o cinematográfico que le gustaría jugar, se revelan los dos papeles y el mundo de juego y la historia que se va a jugar girara en torno a lo obtenido por la unión de los dos papeles.

En el caso de que ambos jugadores anoten el mismo género este será genérico o puede elevarse a épico, resaltando de forma marcada cada lugar, personaje o cualidad típica de este género.

### **Ejemplo de determinación del mundo de juego**

*Carlos y Ana van a jugar una partida de BINOMIO, lo primero que hacen es determinar el marco en el cual se desarrollara la historia, para ello anotan en secreto un género que les gustaría que se desarrollase en la historia.*

*Carlos anota en su hoja Western.*

*Ana anota en su hoja Terror.*

*Definen que el marco de juego será un pueblo en el que pasan cosas extrañas, los shamanes indios de diferentes tribus han maldecido una gran porción de terreno con la esperanza de que los hombres blancos huyan y abandonen la zona debido a esos extraños sucesos.*

## **CREACION DEL BINOMIO**

El BINOMIO está definido por una parte mental y por otra física. Para definirlo lo primero que deben de hacer los dos jugadores es quedar de acuerdo que parte interpretara cada uno, EN CASO DE NO LLEGAR A UN ACUERDO cada uno extrae una carta de la baraja, si son del mismo color se sigue extrayendo cartas hasta que esto no suceda. El jugador que obtenga la carta roja interpretara la parte dominante FISICO del Binomio y el que haya obtenido la carta negra hará lo mismo con la parte MENTAL. Esto es importante ya que si uno interpreta una parte del BINOMIO, es el otro jugador el que hace las veces de narrador y es el que presenta la escena.

Para disfrutar mejor la creación del BINOMIO, cada jugador debería de anotarlo en una hoja aparte, así cuando los dos lo tengan listo, se revelara las dos parte que forman parte del BINOMIO.

### **LA PARTE FISICO**

El jugador que ha elegido esta parte debe de definirla como si de una profesión se tratase. Esta parte fue elegida por su potencial físico por lo que dependiendo de qué ambientación se juegue este puede ser un guerrero, un atleta, un ogro, un portero de discoteca o algo similar.

Puede si quiere contar algo relacionado con el personaje antes de formar parte del BINOMIO, aunque se solamente su nombre. El jugador que controla esta parte, si quiere, puede definir más en concreto en que parte física destaca su personaje. Puede que sea muy ágil y nada fuerte o al contrario, puede ser un animal o incluso una masa de carne sin forma.

### **LA PARTE MENTAL**

Al igual que el apartado anterior se debe de elegir un tipo de personaje que esté definido por su potencial mental. Ejemplos de esto serian un escritor, un paleontólogo, un cantante, un médico, etc...

Al igual que al definir la parte FISICO se puede añadir cualquier tipo de detalle que el jugador que controla esta parte crea que es importante para definir el personaje. La parte mental puede estar relacionada con la percepción, con la inteligencia e incluso con los poderes psíquicos del personaje.

La revelación de la parte Físico y la `parte Mental del BINOMIO es una parte del juego muy graciosa ya que es en este momento cuando dos partes muy separadas en forma y en estilo crean un ser bizarro y extraño.

Se pueden añadir cualquier detalle extra para definir mejor al BINOMIO, que es muy feo, que camina de una manera especial, que al combinarse su habla es doble.

### **Ejemplo de creación de un BINOMIO**

*Carlos y Ana crean un BINOMIO, Carlos se decide por la parte Mental y Ana por la parte Físico. Ambos anotan como es su personaje y cuando lo tiene listo lo revelan.*

*Carlos al elegir la parte Mental se decide por un Predicador al que llama Padre Sam.*

*Ana elige a una china experta en artes marciales que trabajaba en el ferrocarril hasta que tuvo que abandonarlo por matar al capataz que intento sobrepasarse con ella, este personaje representa su parte FISICO, la llama Annie y realiza una pequeña descripción.*

*Ana y Carlos llegan al acuerdo de que el BINOMIO es un predicador que salva almas a base de patadas y "ostias". Su rostro es el del padre Sam pero la voz es la de Annie, dejan algunos detalles para más adelante, para cuando la historia vaya avanzando y estos datos sean relevantes para la misma.*

### **COMO SE JUEGA**

Una vez creado el personaje, jugar es sencillo. Los dos jugadores deben de crear una historia alrededor de las vivencias del BINOMIO, para ello se empezara en conjunto y para ello lo mejor es responder a unas preguntas para empezar a andar. Preguntas del tipo:

¿Dónde estamos? ¿Quiénes somos? ¿Por qué estamos unidos? y sobre todo, aparte de este tipo de preguntas, la más importante ¿Qué vamos a hacer ahora? Esto se hace en conjunto.

Una vez que tenemos el inicio se extrae una carta de la baraja para determinar la naturaleza de la primera escena. Carta roja escena física, carta negra escena mental.

Una escena física es aquella en la que esta predomina y es importante para su resolución, por ejemplo un combate o escalar una montaña.

Una escena mental es aquella en la que esta predomina y es importante para su resolución, por ejemplo descifrar un enigma o un duelo dialectico.

Desde el momento en el que se extrae la carta hasta que la escena que representa sea solucionada, el jugador que controla la parte contraria toma el papel del narrador y narra la escena, controla los actos y diálogos de los Pnj's si fuera necesario, el jugador que controla el BINOMIO en esta escena debe de interactuar con el jugador que narra la escena motivados por el tipo de historia en el que han quedado de acuerdo jugar.



### RESOLUCION DE LA ESCENA

Cuando los dos jugadores estén de acuerdo en que es el momento de resolver la escena se extraen tres cartas y se tendrá en cuenta el color que representa la escena. **ROJO** para las escenas físicas y **NEGRO** para las escenas mentales.

**3 de color distinto.** *"NI DE COÑA"*. La escena acaba bastante mal para el BINOMIO, no se consigue lo que se buscaba y además este adquiere un inconveniente (Ver más abajo).

**2 de color distinto, 1 color necesario.** *"SI, PERO..."* Se consigue lo que buscaba, pero adquiere un inconveniente menor relacionado con el tipo de acción que se está llevando a cabo.

**2 de color necesario 1 color distinto.** *BIEN HECHO.* Consigues lo que querías hacer.

**3 del color necesario.** *"ERES EL AMO"*. La escena acaba de forma muy beneficiosa para el BINOMIO y además adquiere una ventaja extra o elimina un inconveniente,

## LOS INCONVENIENTES

Los inconvenientes son estados que lastran al personaje, estos son meramente narrativos y deben de aparecer en las escenas que se narren aportando color a la misma. Los inconvenientes pueden ser CANSADO, HERIDO, HERIDO GRAVE, MAGULLADO, EXTRESADO, DORMIDO, ENFADADO, ENFERMO, SEDIENTO, ENVENENADO, LOCURA y cualquier cosa que ambos jugadores crean que añade interés a la historia.

Un inconveniente menor solo afecta a la siguiente escena, suele desaparecer enseguida y no afecta de forma continua al BINOMIO.

## CUANDO ACABA EL JUEGO

Existen dos formas de acabar el juego.

Una de mutuo acuerdo en la que ambos jugadores ya están conformes con la historia que han contado y lo único que hay que queda por hacer es darle un broche final a la misma, ya sea separando el BINOMIO o terminando la historia que se estaba desarrollando.

La segunda y es la que recomiendo si se quiere seguir jugando con el mismo BINOMIO, es que cuando se acabe el mazo de cartas, se acaba el capítulo y se deja en suspense la historia, pudiéndola continuar en otra sesión de juego.

## LOS COMODINES

Algunas barajas francesas tienen comodines, los dos jugadores pueden de mutuo acuerdo quitarlos o dejarlos. En el caso de que los dejen pueden aplicar la siguiente regla.

Un comodín resuelve la escena de una forma épica, bestial e incluso de forma incongruente e incluso absurda, da igual el color predominante, es el comodín el que domina.

